NINTENDO 3DS™

LIVRET D'INSTRUCTIONS

ACTIVISION®

VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LE MODE D'EMPLOI DE LA CONSOLE NINTENDO 3DS™ AVANT D'UTILISER VOTRE CONSOLE, UNE CARTE DE JEU OU UN ACCESSOIRE. CE MODE D'EMPLOI CONTIENT DES INFORMATIONS IMPORTANTES SUR LA SANTÉ ET LA SÉCURITÉ.

INFORMATIONS IMPORTANTES SUR LA SÉCURITÉ : LISEZ LES AVERTISSEMENTS SUIVANTS AVANT QUE VOUS OU VOTRE ENFANT NE JOUIEZ À UN JEU VIDÉO.

⚠ AVERTISSEMENT - Fonction 3D destinée uniquement aux enfants de 7 ans et plus

Le visionnement d'images en 3D par des enfants de 6 ans et moins peut causer des problèmes de vision.
La fonction de contrôle parental est disponible pour restreindre l'affichage et le visionnement de telles images. Pour plus de détails, consultez la section sur le contrôle parental dans le mode d'emploi de la console Nintendo 3DS.

⚠ AVERTISSEMENT - Danger d'attaque

- Même si elles n'ont jamais connu de tels problèmes auparavant, certaines personnes (environ 1 sur 4 000) peuvent être victimes d'une attaque ou d'un évanouissement déclenché par des lumières ou motifs clignotants, et ceci peut se produire pendant qu'elles regardent la télévision ou s'amusent avec des jeux vidéo.
- Toute personne qui a été victime d'une telle attaque, d'une perte de conscience ou de symptômes reliés à l'épilepsie doit consulter un médecin avant de jouer à des jeux vidéo.
- Les parents doivent surveiller leurs enfants pendant que ces derniers jouent avec des jeux vidéo. Arrêtez de jouer et consultez un médecin, si vous ou votre enfant présentez les symptômes suivants :

Convulsions	**Tics oculaires ou musculaires**	**Perte de conscience**
Problèmes de vision	**Mouvements involontaires**	**Désorientation**

Pour diminuer les possibilités d'une attaque pendant le jeu :

1. Tenez-vous aussi loin que possible de l'écran.
2. Jouez sur l'écran de télévision le plus petit disponible.
3. Ne jouez pas si vous êtes fatigué ou avez besoin de sommeil.
4. Jouez dans une pièce bien éclairée.
5. Interrompez chaque heure de jeu par une pause de 10 à 15 minutes.

⚠ AVERTISSEMENT - Fatigue oculaire et nausée

Jouer à des jeux vidéo pendant une longue période de temps peut causer une fatigue oculaire et peut arriver plus rapidement si vous utilisez la fonction 3D. Pour certains joueurs, jouer à des jeux vidéo peut également causer la nausée. Suivez ces instructions pour éviter la fatigue oculaire, les étourdissements ou la nausée :

- Évitez de jouer pendant une longue période de temps. Il est conseillé aux parents de surveiller la durée des séances de jeu de leurs enfants.
- Prenez une pause de 10 à 15 minutes toutes les heures, ou à chaque 30 minutes si vous utilisez la fonction 3D, même si vous croyez ne pas en avoir besoin. Chaque personne est différente, alors prenez une pause plus ou moins longue en cas de malaise.
- Si vos yeux sont fatigués ou douloureux, ou si vous êtes étourdi ou nauséeux, cessez de jouer et reposez-vous pendant plusieurs heures avant de recommencer à jouer.
- Si l'un de ces symptômes persiste, cessez de jouer et consultez un médecin.

⚠ AVERTISSEMENT - Blessures dues aux mouvements répétitifs

Les jeux vidéo peuvent irriter les muscles, les poignets ou la peau. Veuillez suivre les instructions suivantes afin d'éviter des problèmes tels que la tendinite, le syndrome du tunnel carpien, ou l'irritation de la peau :

- Évitez les périodes trop longues de jeu. Les parents devront s'assurer que leurs enfants jouent pendant des périodes adéquates.
- Même si vous ne croyez pas en avoir besoin, faites une pause de 10 à 15 minutes à chaque heure de jeu.
- Lorsque vous utilisez le stylet, il n'est pas nécessaire de le serrer ou d'appuyer trop fort sur l'écran. Cela risque d'entraîner gêne ou fatigue.
- Si vous éprouvez de la fatigue ou de la douleur au niveau des mains, des poignets ou des bras, ou si vous ressentez des symptômes tels que des fourmillements, engourdissements, brûlures ou courbatures, cessez de jouer et reposez-vous pendant plusieurs heures avant de jouer de nouveau.
- Si vous ressentez l'un des symptômes mentionnés ci-dessus ou tout autre malaise pendant que vous jouez ou après avoir joué, cessez de jouer et consultez un médecin.

⚠ AVERTISSEMENT - Écoulement du liquide de la batterie

La Nintendo 3DS contient une batterie rechargeable au lithium-ion. L'écoulement des ingrédients contenus dans la batterie ou la combustion de ces ingrédients peuvent causer des blessures et endommager votre Nintendo 3DS. Si l'écoulement du liquide de la batterie survient, évitez tout contact avec la peau. Dans le cas d'un contact avec la peau, lavez immédiatement et abondamment la surface contaminée avec de l'eau savonneuse. Dans le cas d'un contact du liquide de la batterie avec les yeux, rincez immédiatement et abondamment avec de l'eau et consultez un médecin.

Pour éviter l'écoulement de la batterie :

- N'exposez pas la batterie à des liquides ou à des vibrations et des chocs excessifs.
- Ne désassemblez pas la batterie et ne tentez pas de la réparer ou de la déformer.
- Ne jetez jamais la batterie dans le feu.
- Ne touchez pas aux bornes de la batterie et ne causez pas de court-circuit entre ces points de connexion avec un objet de métal.
- Ne retirez pas et n'endommagez pas l'étiquette de la batterie.

⚠ AVERTISSEMENT – Interférence avec les fréquences radio

La Nintendo 3DS peut émettre des ondes radio pouvant affecter le fonctionnement d'appareils électroniques à proximité, incluant les stimulateurs cardiaques.

- N'utilisez pas la Nintendo 3DS à moins de 23 cm d'un stimulateur cardiaque lorsque la fonction sans fil est activée.
- Si vous possédez un stimulateur cardiaque ou tout autre appareil médical implanté, n'utilisez pas la fonction sans fil de la Nintendo 3DS avant d'avoir consulté votre médecin ou le fabricant de l'appareil médical.
- Respectez tous les règlements concernant l'utilisation des appareils sans fil dans des endroits tels que les hôpitaux, les aéroports et à bord des avions. Leur fonctionnement dans ces endroits peut interférer avec l'équipement ou provoquer un dysfonctionnement, ce qui pourrait causer des blessures ou des dommages matériels.

Ce sceau officiel est votre garantie que le présent produit est agréé ou manufacturé par Nintendo. Cherchez-le toujours sur les boîtes lorsque vous achetez des consoles de jeux vidéo, des accessoires, des jeux et d'autres produits apparentés.

CETTE CARTE DE JEU N'EST COMPATIBLE QU'AVEC LA CONSOLE DE JEUX VIDÉO NINTENDO 3DS™.

INFORMATIONS LÉGALES IMPORTANTES

Ce jeu Nintendo n'est pas conçu pour être utilisé avec un appareil non autorisé. L'utilisation d'un tel appareil invalidera votre garantie Nintendo. Copier un jeu Nintendo est illégal et strictement interdit par les lois domestiques et internationales régissant la propriété intellectuelle. Les copies de « secours » ou « d'archivage » ne sont pas autorisées et ne sont pas nécessaires pour protéger vos logiciels. Tout contrevenant sera poursuivi. REV-E

EVERYONE 10+
ENFANTS et ADULTES 10+
10+
CONTENT RATED BY
CONTENU ÉVALUÉ PAR
ESRB

LICENCE DÉTENUE PAR NINTENDO. Les marques de commerce appartiennent à leur propriétaire respectif.
Nintendo 3DS est une marque de commerce de Nintendo.

TABLE DES MATIÈRES

Tout d'abord 3
Introduction 3
Portal of Power™ 4
Sauvegarde des jouets 4
Commandes du jeu 5
Menus 6
Pour jouer le jeu 7
Documents du SC 10

INTRODUCTION

Il y a des milliers d'années, un pirate géant sans peur du nom de Capitaine Frightbeard et son équipage ont ravagé les Skylands jusqu'au jour où ils ont été emprisonnés dans le Chest of Exile. Frightbeard a trouvé le moyen de s'échapper et recherche maintenant le coffre afin de pouvoir libérer son équipage et reprendre sa conquête des Skylands.

L'heure est venue de libérer le pouvoir des Skylanders Giants et de parcourir les Skylands pour trouver le Chest of Exile avant le capitaine Frightbeard !

TOUT D'ABORD

1. Insérez la carte de jeu *Skylanders Giants*™ dans la fente de carte du jeu du Nintendo 3DS™ selon la description de votre manuel d'instructions Nintendo 3DS.
2. Enfoncez le bouton POWER pour mettre le Nintendo 3DS en marche.
3. Tapez sur *Skylanders Giants* sur le menu HOME du Nintendo 3DS pour afficher l'écran du titre principal.

Remarque : La carte de jeu **Skylanders Giants** *est seulement pour le Nintendo 3DS.*

PORTAL OF POWER

Vos Skylanders peuvent entrer dans les Skylands par le *Portal of Power.* Une fois placé sur le *Portal of Power*, votre Skylander sera transmis sur votre Nintendo 3DS et prendra vie dans le jeu. Pour donner vie aux figurines Skylander dans le jeu, parlez à Hugo qui se trouve sur le vaisseau de Flynn. Pour débuter le jeu *Skylanders Giants*™, vous devez d'abord préparer votre *Portal of Power.* Posez des piles dans le *Portal of Power*. Pour le mettre en circuit, appuyez sur le dessus jusqu'à ce qu'il s'enclique et que le *Portal of Power* s'illumine.

Quand Hugo vous le dicte, pointez le port infrarouge à l'arrière du Nintendo 3DS vers le capteur infrarouge sur le devant du *Portal of Power*. Situez le flèche verte sur le dessus du *Portal of Power* pour faciliter l'alignement. De plus amples renseignements sur la préparation du *Portal of Power* dans le *Guide rapide de mise en marche*.

Vous pouvez placer une figurine à la fois sur le *Portal of Power* dont : un personnage jouable, un article magique ou un jeton d'emplacement (vendu séparément). Bien qu'une seule figurine *Skylanders Giants* ou *Skylanders Spyro's Adventure*™ puisse être placée à la fois sur le *Portal of Power*, deux figurines de personnages sont requises pour créer un nouveau profil et passer à la première partie du tutoriel. Pour faciliter la mobilité, le *Portal of Power* peut être éteint une fois les deux figurines voulues transportées dans le jeu.

SAUVEGARDE DES JOUETS

Vos figurines *Skylanders Giants* et *Skylanders Spyro's Adventure* mémorisent leurs pouvoirs et leurs niveaux d'habileté par l'entremise du *Portal of Power*. Chaque fois que vous transportez votre Skylander dans le jeu avec le *Portal of Power*, il sauvegarde aussi les progrès des figurines.

Pour faire la mise à niveau de vos jouets, parlez avec Hugo sur le vaisseau de Flynn. Vous pouvez jouer n'importe où avec votre collection personnalisée de Skylanders. Si vous utilisez vos Skylanders sur le jeu d'un ami, vos Skylanders gardent tous les points d'expérience qu'ils acquièrent. Vous pouvez même essayer l'un des chapeaux de votre ami !

PORTAL OF POWER

Statistiques sauvegardées :

- Points et niveau d'expérience.
- Habiletés et statistiques augmentées.
- Le chapeau que votre Skylander porte présentement.

Étapes pour la sauvegarde :

1. Sur le vaisseau de Flynn, choisissez le Skylander à sauvegarder.
2. Parlez à Hugo et suivez les directives à l'écran.
3. Une fois le transfert terminé, le niveau, les habiletés et le chapeau sont sauvegardés sur la figurine.

Ce jeu utilise une fonction de sauvegarde automatique en cours de jeu. Ne touchez pas à l'interrupteur et n'enlevez pas la carte de jeu quand cette icône est affichée.

COMMANDES DU JEU

Nintendo 3DS	Action de base
START/SELECT	Menu de pause
Pad circulaire	Bouger le personnage
Bouton HOME	Accès du menu HOME
Bouton B	Saut / Double-saut
Bouton A	Sprint
Bouton Y	Attaque principale / Utiliser / Parler
Bouton X	Attaque secondaire
Écran tactile	Changer / réanimer personnage
Bouton L	Sprint
Bouton R	Utiliser un objet magique

MENUS

NAVIGATION À TRAVERS LES MENUS

Stylet – Permet de naviguer à travers les menus.

MENU PRINCIPAL

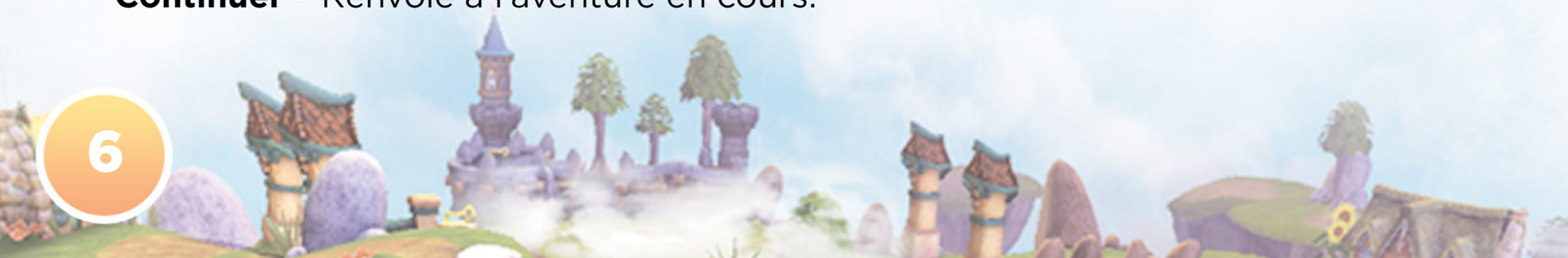
Sélectionner un profil – Mémorise jusqu'à trois profils sauvegardés.
Jouer – Tapez-le une fois qu'un profil sauvegardé a été choisi.
Crédits – Affiche le générique du jeu.

MENU DE PAUSE EN COURS DE JEU

Améliorations – Affiche les statistiques et les habiletés du Skylander actif.
Options – Ajuste l'intensité sonore de la musique et des effets spéciaux.
Réessayer – Permet de reprendre le niveau depuis le début.
Vaisseau de Flynn – Renvoie au navire en tout temps
Continuer – Renvoie à l'aventure en cours.

MENU DE PAUSE DU VAISSEAU DE FLYNN

Améliorations – Affiche les statistiques et les habiletés du Skylander actif.
Options – Ajuste l'intensité sonore de la musique et des effets spéciaux.
Quitter la partie – Termine le jeu et renvoie au menu principal.
Continuer – Renvoie à l'aventure en cours.



POUR JOUER LE JEU

ÉCRAN DE JEU

1. **Barre de santé –** La barre verte affiche le niveau de santé de votre Skylander. La montée de niveau votre Skylander augmente la quantité maximale de santé disponible.
2. **Barre d'expérience** – Votre Skylander passe au niveau supérieur quand la barre grise est remplie.
3. **Jetons** – Affiche le nombre de jetons ramassés.
4. **Orbes d'expérience** – Collectionner ces orbes permet de remplir la barre d'expérience.
5. **Sélection du personnage** – Affiche le choix actuel de Skylanders. Vous pouvez charger jusqu'à deux Skylanders dans le jeu en visitant Hugo sur le vaisseau de Flynn.
6. **Niveau du personnage** – Reflète le niveau d'expérience de votre Skylander.
7. **Nom du personnage** – Le nom de votre Skylander actuel s'affiche ici.
8. **Symbole d'élément** – Représente l'élément de votre Skylander actuel.

POUR JOUER LE JEU

CHANGER DE SKYLANDERS

Skylanders Giants peut être joué avec les figurines *Skylanders Giants* et les figurines *Skylanders Spyro's Adventure.* Quand un Skylander est en jeu, l'autre Skylander est stocké dans la « Shadow Zone » (à l'ombre), prêt à sauter dans le feux de l'action. Vous pouvez alterner entre les deux Skylanders en tout temps en tapant leur image dans la « Shadow Zone » de l'écran tactile. Vous pouvez utiliser un trésor collectionné pour redonner vie aux Skylanders abattus. Quand le *Portal of Power* est en synchro, les deux personnages en jeu peuvent être remplacées par n'importe quel personnage de votre collection de figurines *Skylanders Giants* ou *Skylanders Spyro's Adventure* en parlant à Hugo.

CLASSES D'ÉLÉMENTS

Chaque Skylander possède le pouvoir d'une des huit classes d'éléments qui suivent :

Air

Vie

Mort-vivant

Terre

Feu

Eau

Magie

Tech

Chaque jour, deux Éléments différents sont miraculeusement en synchro avec les Skylands. Ces éléments s'affichent près de Flynn, dans le vaisseau de Flynn. Les Skylanders de ces éléments reçoivent un jeton boni quand ils atteignent la sortie d'un niveau du jeu. N'oubliez pas que les éléments spéciaux changent chaque jour; utilisez donc des personnages différents chaque jour pour continuer d'obtenir le boni!

POUR JOUER LE JEU

MONTÉE DE NIVEAU

Vos Skylanders gagnent de l'expérience en complétant les objectifs et en vainquant les ennemis. Une montée de niveau fait aussi monter leur niveau de santé et leurs statistiques. Le niveau maximal qu'un Skylander puisse atteindre est de 15.

VAISSEAU DE FLYNN

Le vaisseau de Flynn se déplace constamment, ce qui en fait le meilleur endroit entre deux voyages à travers les Skylands. Explorer le vaisseau de Flynn vous mène à bien des endroits, ce qui vous aide dans votre recherche contre le capitaine Frightbeard. Parmi les endroits utiles, citons :

1. **Pont principal** – Hugo se trouve sur le pont principal avec une nouvelle machine portative de portail qui transfère les Skylanders sous forme de cristaux portatifs. Visitez-le quand vous voulez changer le Skylander utilisé dans le jeu.
2. **Cabine du capitaine** – La cabine contient les parties de carte que vous avez ramassées pendant votre recherche. Les parties à découvrir sont délignées afi n de vous montrer où aller ensuite et où vous êtes déjà allé.
3. **Salle des machines** – Un panneau de plancher circulaire portant un symbole pour chacun des niveaux d'ensembles d'aventure du Skylanders Spyro's Adventure. Vous pouvez interagir avec chacun de ces panneaux pour entrer et jouer les niveaux dans ce secteur.
4. **Salle des brebis** – Une pièce remplie de brebis ! Pratiquez vos mouvements ici afin de vous mettre vraiment en forme.
5. **Bateau de sauvegarde** – Cette petite gondole à ballons est fixée à tribord sur le vaisseau. Ici, vous avez accès au visualiseur de la collection de personnages et au porte-chapeaux. Vous pouvez changer le chapeau de votre Skylander en interagissant avec le porte-chapeaux.

LICENCE D'UTILISATION DU LOGICIEL

IMPORTANT - LISEZ ATTENTIVEMENT : L'UTILISATION DE CE PROGRAMME EST ASSUJETTIE AUX CONDITIONS DE LA LICENCE DU LOGICIEL ÉNONCÉES CI-DESSOUS. LE TERME « PROGRAMME » COMPREND LE LOGICIEL ACCOMPAGNANT CET ACCORD, LES SUPPORTS CONNEXES, TOUT IMPRIMÉ AINSI QUE TOUTE DOCUMENTATION ÉLECTRONIQUE OU EN LIGNE, TOUTE COPIE ET TOUT MATÉRIEL DÉRIVÉ. LE FAIT D'OUVRIR L'EMBALLAGE ET/OU D'UTILISER LE PROGRAMME VOUS OBLIGE À ACCEPTER LES CONDITIONS DE CETTE LICENCE AVEC ACTIVISION PUBLISHING, INC. (« ACTIVISION »)

LICENCE À USAGE LIMITÉ. Activision vous accorde la licence et le droit limités, non transférables et non exclusifs, d'utiliser un exemplaire de ce Programme uniquement à titre personnel. Activision se réserve tout droit non expressément concédé dans cet accord. Ce Programme vous est livré sous licence, il ne vous est pas vendu. Votre licence ne vous accorde aucun titre ni droit de propriété sur ce Programme et ne peut en aucun cas être considérée comme une acquisition des droits liés à ce Programme.

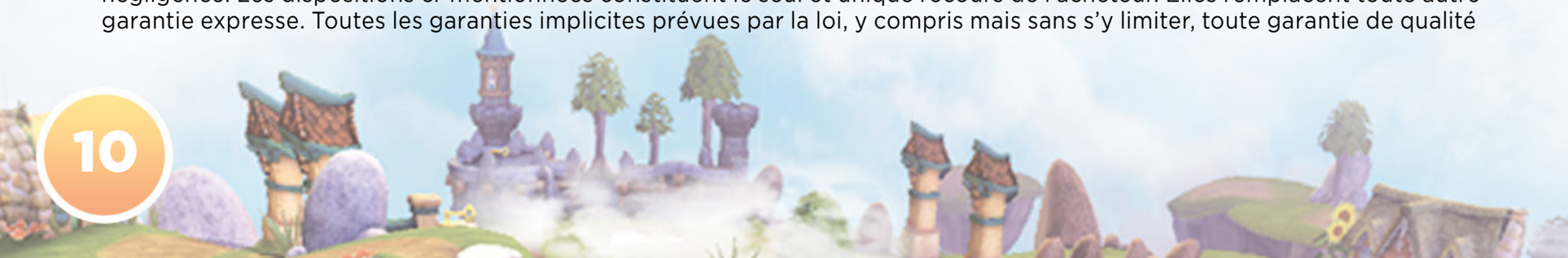
PROPRIÉTÉ. Tout titre, droit de possession et droit de propriété intellectuelle dans et de ce Programme, ainsi que de toute copie dudit programme (y compris, mais sans s'y limiter, les titres, codes informatiques, thèmes, objets, personnages, noms de personnages, récits, dialogues, slogans, accroches, sites, concepts, graphismes, animations, sons, compositions musicales, effets audiovisuels, méthodes d'exploitation, droits moraux et toute documentation liée, incorporés dans ce Programme) appartiennent à Activision ou à l'un de ses concédants de licence.

Ce Programme est protégé par les lois américaines sur le droit d'auteur et les conventions, traités et autres lois sur le droit d'auteur à l'échelle internationale. Ce Programme contient des éléments sous licence et les concédants d'Activision peuvent protéger leurs droits en cas de violation du présent accord de licence.

VOUS NE DEVEZ PAS :

- Exploiter ce Programme, en tout ou en partie, à des fins commerciales, ou, entre autres, l'utiliser dans un cybercafé, dans un centre de jeux électroniques ou tout autre site de jeux vidéo. Activision peut vous proposer une licence d'utilisation pour site (Site License Agreement) distincte, afin de vous permettre de l'utiliser à des fins commerciales; voir les détails ci-après.
- Vendre, louer, louer à bail, accorder une licence, distribuer ou transférer par quelque moyen que ce soit ce Programme ou une copie de ce Programme sans le consentement écrit préalable d'Activision.
- Extraire les codes sources du Programme, le modifier, le décompiler, le désassembler, en faire la rétroingénierie ou en créer des produits dérivés, en tout ou en partie.
- Supprimer, désactiver ou détourner toute information ou étiquette de propriété sur ou dans ce Programme.
- Bidouiller ou modifier (ou tenter de bidouiller ou modifier) le Programme, ou créer, développer, modifier, distribuer ou utiliser tout logiciel afin de gagner (ou de permettre à d'autres de gagner) avantage de ce Programme dans des jeux multijoueurs en ligne y compris, mais sans s'y limiter, aux réseaux locaux ou toute autre partie sur réseau ou sur Internet.
- Exporter ou ré-exporter ce Programme ou toute copie ou adaptation sans respecter les lois et règlements applicables.

GARANTIE LIMITÉE. Activision garantit à l'acheteur d'origine de ce Programme que le support sur lequel il a été enregistré ne comporte aucun vice matériel ou de fabrication pour une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si le support d'enregistrement devenait défectueux dans les 90 jours de la date d'achat, Activision s'engage à le remplacer gratuitement sur réception du Produit, en autant que le Programme est toujours fabriqué par Activision. Si le Programme n'est plus disponible, Activision se réserve le droit de lui substituer un programme similaire d'une valeur égale ou supérieure. Cette garantie se limite au support d'enregistrement contenant le Programme, fourni initialement par Activision, et ne s'applique pas à l'usure normale. Cette garantie n'est pas applicable et sera nulle si le problème résulte d'un abus, d'une mauvaise utilisation ou d'une négligence. Les dispositions ci-mentionnées constituent le seul et unique recours de l'acheteur. Elles remplacent toute autre garantie expresse. Toutes les garanties implicites prévues par la loi, y compris mais sans s'y limiter, toute garantie de qualité



marchande ou d'adaptation à un usage particulier, se limitent à la période de 90 jours énoncée ci-dessus. Activision se réserve le droit de modifier cette garantie prospectivement en tout temps, et de temps à autre, sa seule discrétion.

Lorsque vous retournez le Programme pour un remplacement sous garantie, veuillez envoyer le disque ou la cartouche, le cas échéant, soigneusement emballés, et joindre: (1) une photocopie de votre reçu avec la date d'achat; (2) votre nom et l'adresse de retour, dactylographiés ou écrits lisiblement; (3) une brève description du ou des problèmes que vous avez rencontrés et du système sur lequel vous utilisez le Programme; (4) si vous retournez le Programme après le délai de 90 jours, mais dans les 12 mois de la date d'achat, veuillez inclure un chèque ou un mandat de 15 dollars US par CD ou cartouche à remplacer.

NOTA : envoi recommandé conseillé.

Pour les clients d'Amérique du Nord : Veuillez communiquer avec le Soutien à la clientèle d'Activision pour obtenir un numéro d'autorisation de retour (RMA) via l'Internet à support.activision.com

LIMITATION EN CAS DE DOMMAGES. ACTIVISION NE SERA EN AUCUN CAS TENUE RESPONSABLE DE TOUT DOMMAGE PARTICULIER, ACCESSOIRE OU INDIRECT DÉCOULANT DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU DU MAUVAIS FONCTIONNEMENT DU PROGRAMME, NOTAMMENT DES DOMMAGES AUX BIENS IMMOBILIERS OU INCORPORELS, DU MAUVAIS FONCTIONNEMENT OU D'UNE PANNE DU MATÉRIEL INFORMATIQUE, ET, DANS LA LIMITE PRÉVUE PAR LA LOI, DES BLESSURES CORPORELLES, MÊME SI ACTIVISION EST AVISÉE DE LA POSSIBILITÉ DE TELS DOMMAGES. LA RESPONSABILITÉ D'ACTIVISION NE SERA AUCUNEMENT LIÉE À UN MONTANT SUPÉRIEUR AU PRIX PAYÉ POUR LA LICENCE D'UTILISATION DE CE PROGRAMME. CERTAINES PROVINCES ET CERTAINS PAYS NE PRÉVOIENT PAS DE LIMITATIONS SUR LA DURÉE D'APPLICATION D'UNE GARANTIE IMPLICITE ET/OU L'EXCLUSION OU LA LIMITATION DES DOMMAGES INDIRECTS OU ACCESSOIRES. PAR CONSÉQUENT, LES RESTRICTIONS ET/OU LIMITATIONS DE RESPONSABILITÉ MENTIONNÉES CI-DESSUS PEUVENT NE PAS S'APPLIQUER À VOUS. CETTE GARANTIE VOUS CONCÈDE DES DROITS PRÉCIS, ET VOUS DISPOSEZ PEUT-ÊTRE D'AUTRES DROITS POUVANT VARIER SELON LES JURIDICTIONS.

RÉSILIATION. Sans que cela n'affecte les autres droits d'Activision, cette licence d'utilisation sera résiliée automatiquement si vous n'en observez pas les modalités et conditions. Le cas échéant, vous êtes tenu de détruire tous les exemplaires de ce Programme et toutes ses composantes.

DROITS RESTREINTS DU GOUVERNEMENT DES ÉTATS-UNIS. Le Programme et la documentation ont été entièrement développés à l'aide de fonds privés et sont fournis en tant que « Commercial Computer Software » (logiciels commerciaux) ou « logicel à des fins restreintes ». L'utilisation, la reproduction ou la divulgation par le gouvernement américain ou l'un de ses sous-traitants est soumise, le cas échéant, aux restrictions prévues au sous-alinéa (c)(1)(ii) de l'article intitulé Rights in Technical Data and Computer Software (droits d'exploitation ayant trait aux données techniques et logiciels) du DFARS 252.227-7013 ou aux sous-alinéas (c)(1) et (2) de l'article intitulé Commercial Computer Software Restricted Rights (droits restreints ayant trait aux logiciels commerciaux) du FAR 52.227-19. Le fournisseur/fabricant est Activision Publishing, Inc., 3100 Ocean Park Boulevard, Santa Monica, California 90405.

MISE EN DEMEURE. Activision pouvant subir des dommages irrémédiables si les modalités et conditions de cette licence d'utilisation ne sont pas respectées, la société se réserve le droit, sans obligation, condition de sécurité ou preuve de tels dommages, de prendre les mesures nécessaires concernant la violation de cette licence d'utilisation, en sus de toute autre disposition applicable prévue par la loi.

DÉGAGEMENT DE RESPONSABILITÉ. Vous acceptez d'exonérer Activision, ainsi que ses partenaires, sociétés affiliées, fournisseurs, représentants, directeurs, employés et agents, de toute responsabilité et de ne pas les tenir responsables des dommages, pertes et dépenses découlant directement ou indirectement de vos actes et omissions concernant l'utilisation du présent produit, conformément aux termes de la présente licence d'utilisation.

DIVERS. La présente licence d'utilisation constitue un accord entre les parties et remplace tout autre accord antérieur. Seule une modification écrite et signée par les deux parties pourra s'y ajouter. Si l'une des clauses de la présente licence d'utilisation est non exécutoire pour quelque raison que ce soit, la clause concernée sera modifiée de façon à pouvoir être appliquée, toute autre disposition de la présente licence d'utilisation demeurant valide. La présente licence d'utilisation est régie par la loi de la Californie et, en tant que tel, s'applique aux résidents de la Californie et est exécutoire dans l'État de la Californie, sauf en ce qui a trait aux dispositions légales fédérales, et vous convenez de vous soumettre à la juridiction de l'État et des tribunaux fédéraux de Los Angeles, en Californie.

SERVICE À LA CLIENTÈLE

INTERNET : support.activision.com

Notre section de soutien à la clientèle sur le Web offre l'information la plus à jour qui soit. Comme les pages de soutien sont mises à jour quotidiennement, nous vous invitons à les consulter d'abord pour obtenir une solution.

Ne communiquez pas avec le soutien à la clientèle pour des indices/codes/tricheries.

Veuillez consulter la Garantie limitée dans notre Licence d'utilisation du logiciel pour les remplacements sous garantie. Nos représentants vous aideront à déterminer si un remplacement est nécessaire. Dans l'éventualité où un remplacement est essentiel, nous vous assignerons un numéro d'autorisation de retour (RMA) pour faciliter le remplacement de votre produit.

ACTIVISION®

© 2012 Activision Publishing, Inc. SKYLANDERS GIANTS, SKYLANDERS SPYRO'S ADVENTURE, et PORTAL OF POWER sont des marques commerciales et ACTIVISION est une marque déposé d'Activision Publishing, Inc. Toutes les autres marques et marques déposées appartiennent à leurs propriétaires respectifs. L'icône de classement ESRB est une marque déposée de l'Entertainement Software Association.